

CURRICOLO DI INFORMATICA

Scuola Secondaria di I° : PRIMO BIENNIO

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
SAPER UTILIZZARE PROGRAMMI DI USO CORRENTE	<ul style="list-style-type: none"> • Architettura del computer; • Periferiche Input e output; • Opensource • Funzioni dei programmi: word, paint, power point; • Struttura del testo multimediale • Struttura generale e operazioni comuni ai diversi pacchetti 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre testi • Utilizzare le funzioni fondamentali di Word, i comandi da tastiera e quelli di uso rapido • Accedere alle risorse del computer attraverso il programma Esplora risorse • Rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto • Costruire una presentazione multimediale dando un giusto equilibrio tra immagini e testo scritto
SAPER REPERIRE, SELEZIONARE, E VALUTARE INFORMAZIONI IN INTERNET DA FONTI E CON STRUMENTI DIVERSI	<ul style="list-style-type: none"> • Funzionamento della "rete" • Uso di Internet • Funzioni utili per scaricare e gestire le informazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Selezionare criticamente le informazioni • Collegare e organizzare le informazioni da fonti diverse • Saper organizzare in files e cartelle, con ordine, le informazioni raccolte per poterle utilizzare in qualsiasi momento • Utilizzare le informazioni per gestire situazioni e risolvere problemi • Utilizzare strategie di problem solving (coding_accenni)

CONTENUTI:

Il significato di informatica

- La funzione degli elementi del computer
- Le interfacce e i diversi connettori
- Sistema operativo Windows
- Risorse opensource
- File e cartelle
- Funzioni fondamentali del sistema operativo (seleziona, copia, taglia, incolla)
- Le funzioni di Word e i comandi che ne permettono un'agevole utilizzazione
- Le funzioni di PowerPoint e i comandi che ne permettono un'agevole utilizzazione

PERIODO : PREFERIBILMENTE 1° QUADRIMESTRE (necessario per le ricerche) per il primo anno

CURRICOLO DI INFORMATICA
Scuola Secondaria di I° : TERZO ANNO

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
SAPER UTILIZZARE PROGRAMMI DI USO CORRENTE	<ul style="list-style-type: none"> • -Gli strumenti di Office e Paint per il disegno (accenni) • Il foglio di calcolo • Programmi di costruzione mappe (CMAP;...) • - Il software Open Source 	<ul style="list-style-type: none"> • Creare schemi di rappresentazione grafica: grafici, tabelle, diagrammi • Saper disegnare con gli strumenti di Office e Paint (accenni)
SAPER REPERIRE, SELEZIONARE, E VALUTARE INFORMAZIONI IN INTERNET DA FONTI E CON STRUMENTI DIVERSI	<ul style="list-style-type: none"> • Collegamento a Internet • Video, • foto e musica 	<ul style="list-style-type: none"> • Selezionare criticamente le Informazioni • Realizzare collegamenti tra files diversi • Collegare e organizzare le informazioni da fonti diverse • Realizzare prodotti utilizzando filmati, foto e musica sia scaricati da Internet sia realizzati di persona • Utilizzare le informazioni per gestire situazioni e risolvere problemi • Utilizzare strategie di problem solving (coding)
SAPER USARE IN MODO ETICO GLI STRUMENTI PER COMUNICARE ED EVITARE LE POSSIBILI MINACCE ALLA PRIVACY E ALTRI REATI IN RETE	<ul style="list-style-type: none"> • La sicurezza in rete • Virus e Antivirus 	

CONTENUTI

- World Wide Web
- foglio calcolo (excel, calc,...)
- presentazione multimediale (ppt o impress...)
- -Social network (privacy)
- VMK

PERIODO: PREFERIBILMENTE 2° QUADRIMESTRE (preparazione materiale esame di stato e dulcis in fundo)